



Fabriqué dans l'Union Européenne
2299101
IB2G-STUFR3





Manuel d'utilisation

Merci d'avoir acheté LEGO Stunt Rally, l'un des tout nouveaux logiciels de LEGO Media.
LEGO Media s'efforce de rendre tout l'esprit des jeux LEGO dans ses créations multimédias. La conception de nos logiciels, comme celle de nos jouets, est axée sur le contenu et la qualité. Stimuler l'imagination et la créativité par tous les moyens, tel est notre mot d'ordre !
Des tests extrêmement sérieux assurent que notre logiciel est parfaitement adapté au jeune public. LEGO Stunt Rally, testé et approuvé par les enfants !
Nous sommes certains que LEGO Stunt Rally t'offrira de grands moments de plaisir. Si tu rencontres la moindre difficulté, section services consommateurs page 34.
Les Logiciels LEGO, c'est une véritable mine de plaisir ! Tu aimes LEGO Stunt Rally ? Alors découvre nos titres fantastiques dans la brochure ci-jointe !

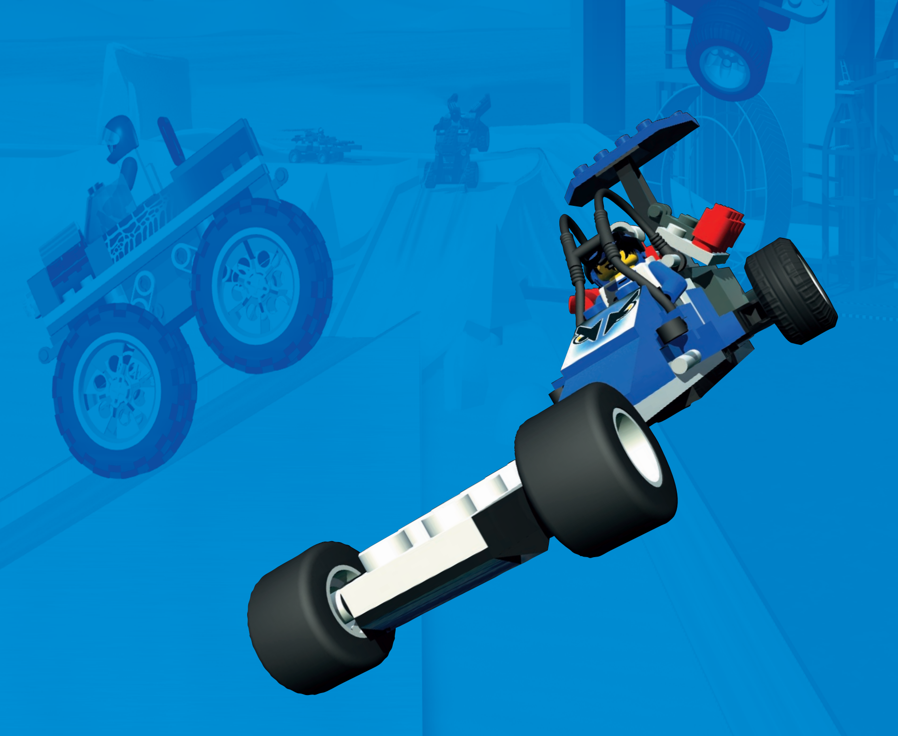


Table des matières

Installation

Ordinateur

Ordinateur 100% compatible DirectX 7 Windows® 95/98.
Ce jeu n'est pas compatible avec Windows NT, OS/2, Linux ou tout autre système d'exploitation émulé par Windows.

Processeur: Pentium II 233 MHz ou supérieur. Pentium 300 MHz ou supérieur recommandé.

Mémoire: 32 Mo de RAM au minimum. 48 Mo de RAM ou plus recommandés.

Vidéo: Carte accélératrice compatible Direct3D requise. 8 Mo de mémoire vidéo dédiée requis.

CD-ROM: Lecteur de CD-ROM / DVD quadruple vitesse (4X) ou supérieur requis.

Carte son: Carte son 16 bits 100% compatible DirectX 7 Windows® 95/98.

Périphérique d'entrée: Souris et clavier 100% compatible Windows® 95/98, Joypad facultatif.

DirectX: Microsoft DirectX 7 est fourni avec le CD-ROM et doit être installé pour jouer à LEGO Stunt Rally. Pour plus d'informations sur DirectX, consulte le fichier LisezMoi inclus sur le CD-ROM LEGO Stunt Rally.

Remarque: ton matériel système nécessite peut-être les pilotes Windows 95/98 les plus récents. Le CD-ROM doit être inséré dans le lecteur de CD-ROM / DVD pour que le jeu fonctionne.

Installation : l'installation nécessite 350 Mo d'espace disque (non compressé.)*

*Non compressé signifie que le disque dur ne fait l'objet d'aucune forme de compression permettant d'augmenter l'espace disque. Par exemple, sous Windows® 98, l'option que l'on utilise généralement à cet effet s'appelle DriveSpace.



Installation du jeu

Comment installer LEGO Stunt Rally ?
Insère le CD **LEGO Stunt Rally** dans le lecteur de CD-ROM. L'écran d'aide à l'installation apparaît automatiquement quelques secondes plus tard. Suis les instructions affichées à l'écran. Un message te signalera la fin de l'installation.

LIS ATTENTIVEMENT LES INSTRUCTIONS AFFICHÉES À L'ÉCRAN.
Remarque : si l'écran d'aide à l'installation n'apparaît pas, cela signifie sans doute que la fonction d'exécution automatique est désactivée sur ton système. (Pour plus d'informations sur l'activation de cette fonction, consulte le manuel de référence technique ou le fichier LisezMoi.txt du CD-ROM.)

Comment démarrer LEGO Stunt Rally ?
Tu dois redémarrer ton ordinateur si tu as exécuté d'autres applications en plus du **programme d'installation**. Lorsque tu joues, évite d'exécuter d'autres applications et attends que toute activité ait cessé sur le disque dur avant de d'exécuter le jeu. Pour exécuter le jeu, clique sur l'icône LEGO Stunt Rally du Bureau Windows. Tu peux également démarrer le jeu en suivant la procédure suivante :

Démarrer
Programmes
LEGO MEDIA
LEGO Stunt Rally
LEGO Stunt Rally
Le CD-ROM doit être inséré dans le lecteur de **CD-ROM / DVD** pour que le jeu fonctionne.

Installation du jeu

Comment désinstaller le jeu ?
Nous te conseillons de désinstaller le jeu à l'aide de l'option de désinstallation de LEGO Stunt Rally. Pour désinstaller le jeu, suis la procédure suivante :

Démarrer
Programmes
LEGO MEDIA
LEGO Stunt Rally
UNINSTALL LEGO Stunt Rally
L'option de désinstallation te permet de supprimer les fichiers associés à ce programme qui ont été installés dans le système.
Remarque: la fonction de désinstallation ne supprime pas les parties enregistrées.
Celles-ci doivent être supprimées manuellement. Pour plus d'informations à ce sujet, consulte le manuel de référence technique ou le fichier LisezMoi.txt du CD-ROM LEGO Stunt Rally.

Installation du jeu

Comment vérifier que tous mes pilotes DirectX 7 sont certifiés ?
Windows ® 95/98 et DirectX 7

Remarque : si tu as des doutes quant à l'installation des pilotes DirectX, contacte le constructeur de ton PC car DirectX peut modifier les paramètres de ta carte vidéo/son s'il n'est pas installé correctement.
Avec DirectX 7, tu peux vérifier l'installation de DirectX en effectuant la procédure suivante :
Clique sur Poste de travail (Bureau Windows)
Sélectionne :
Lecteur C
Dossier **Program Files**
Dossier **DirectX**
Dossier **Setup**
Icône **DXDIAG** (croix jaune dans cercle bleu)
L'écran qui apparaît contient plusieurs onglets. Clique sur l'onglet **Pilotes DirectX**. Tous les pilotes sont présentés dans une liste. Sous cette liste se trouve le champ Remarques dans lequel sont consignés les problèmes qui ont pu se produire lors de l'installation des pilotes.
La plupart des fabricants de cartes vidéo et audio proposent des mises à jour de leurs pilotes pour Windows 95/98 conformes au standard DirectX. Contacte le fabricant du composant qui n'est pas pris en charge et demande-lui de te fournir un pilote prenant en charge DirectX.
Si tu rencontres des problèmes de démarrage ou d'exécution du jeu, consulte le manuel de référence technique ou le fichier LisezMoi.txt du CD-ROM LEGO Stunt Rally. Ces documents contiennent des informations sur les sources possibles des problèmes que tu rencontres avec ce jeu.

Le monde de LEGO Stunt Rally

Tu es le nouveau protégé de Monsieur X, multimillionnaire et champion du monde de Stunt Rally. Grâce à son aide, tu vas devenir le nouveau champion du monde et tu prendras sa succession à la tête de l'île Stunt Island. Une fois maître des lieux, tu auras accès à tous les éléments LEGO pour construire autant de circuits que tu veux. Tu pourras même conduire la super-voiture de Monsieur X !

LEGO Stunt Island a été créé de toute pièce par Monsieur X : il s'agit d'un gigantesque parc à thèmes où se déroulent des courses automobiles. Pour cela, il a entièrement restructuré une île (autant te dire que cela lui a coûté une fortune !) en cinq zones différentes pour créer des conditions de course extrêmes. Chaque zone te propose un large choix d'hôtels, de commerces et de circuits de course. C'est ici qu'il convie des coureurs venus du monde entier à entrer en compétition. Tous n'aspirent qu'à une seule chose : participer un jour à la "finale du championnat mondial" !

- **VILLE** Au sud de l'île, Monsieur X a remplacé la jungle par Tarmac, une ville entièrement consacrée aux courses automobiles. C'est ici, dans la capitale de Stunt Island, que Radium a établi son royaume en triomphant de tous les autres coureurs, à l'exception bien sûr de Monsieur X. Radium est le maître incontesté de la Ville.
- **DESERT** C'est dans les terres arides de l'Est que Monsieur X a créé le Désert. En matière d'environnement de course, c'est ce qu'on fait de plus sec, de plus chaud et de plus hostile… L'odieux Baron Flambo a élu domicile dans cette vaste contrée en triomphant de tous les autres coureurs. Monsieur X est le seul à l'avoir vaincu. Les moyens qu'il a employés pour devenir maître du Désert ne sont d'ailleurs pas toujours très loyaux…
- **JUNGLE** Au Nord, Monsieur X a préféré conserver l'environnement naturel de l'île, c'est-à-dire la jungle tropicale. C'est là qu'il a créé la Jungle. On ne fait pas plus dur en matière de hors-piste. Le terrible Piton Skinn attend, tapi dans l'ombre, le courageux pilote qui osera le défier…

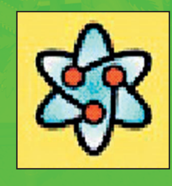


- **GLACE** Sur les hauts plateaux enneigés, dans les grandes chaînes montagneuses de l'Ouest, Monsieur X a créé son monde de neige et de glace. Les conditions de course y sont extrêmes – et extrêmement froides ! La redoutable Glacia a établi son royaume ici.
- **Stade X.** C'est dans les douces plaines de LEGO Stunt Rally que se dresse le Stade X. C'est là que se trouve le plus grand défi à relever : à la fin du jeu, c'est-à-dire lorsque tu auras remporté toutes les courses, tu devras y affronter Monsieur X en personne.

Sponsors

Pour mener ce train de vie extravagant, Monsieur X reçoit le soutien de quatre sponsors officiels. Tous ont beaucoup d'influence sur le monde de LEGO Stunt Rally car ils y ont implanté leurs entreprises. Voici la liste des sponsors :

- Crazy Chem, des chimistes un peu fous. On les appelle également "les rois du produit chimique dangereux".
- Jims Jams, des fabricants de confiture : "Miam-miam !"
- Octan, les rois du pétrole.
- Brothers Rubber, alias les Frères Plastocs, spécialisés dans le caoutchouc…







Ecrans principaux

Menu principal

L'écran d'ouverture de LEGO Stunt Rally contient des informations importantes :



Menu Course

Le menu de jeu fournit les liens suivants:

Revenir à l'écran principal
Course rapide
Campagne
Un joueur
Multijoueur

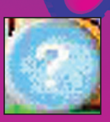


Aide

Le jeu contient un système d'aide-en ligne dit et présenté par Monsieur X.



• Tu peux activer ou désactiver l'aide grâce au bouton situé en bas à gauche de l'écran. Tu le trouveras sur tous les écrans (sauf sur les écrans de course) :



• Le système d'aide se compose de deux parties :

1. Tous les boutons principaux des écrans finaux sont munis d'info-bulles qui expliquent les fonctions des boutons.
2. Lorsque tu es en mode Construction, il existe également une aide intuitive qui t'indique les erreurs du circuit que tu es en train de construire. Par exemple, si une pièce n'est pas emboîtée correctement, elle devient rouge (même si tu peux encore la placer).

Pour aider l'utilisateur, la dernière pièce qui a été ajoutée (si elle a été emboîtée correctement) devient verte jusqu'à ce que le circuit forme une boucle.



Ecran d'options

Les options de jeu te permettent d'adapter le jeu aux performances de ton ordinateur.

La barre de défilement du son te permet de régler le volume de la musique.

La barre de défilement des effets sonores te permet de régler le volume des effets sonores.



Résolution : change la résolution du jeu et modifie la précision de l'affichage. 640 x 480 convient aux ordinateurs un peu lents.

Options des commandes de jeu: elles te permettent de changer les commandes des 4 joueurs.

Vidéo : en fonction des performances de ta carte vidéo, choisis une des trois options :

- Bas – Pour un minimum d'effets vidéo. Par exemple, la caméra de course ne sera pas activée.
- Intermédiaire – Produit des effets vidéo que la plupart des cartes vidéo actuelles permettent.
- Haute – Produit tous les effets vidéo.



Commandes

Les commandes du jeu sont les suivantes:

Clavier 1

flèche haut	=	accélérer
flèche bas	=	freiner
flèche gauche	=	aller sur la voie de gauche
flèche droite	=	aller sur la voie de droite
Retour	=	klaxonner/activer les bonus

Clavier 2

A	=	accélérer
Q	=	freiner
S	=	aller sur la voie de gauche
D	=	aller sur la voie de droite
Verr. Maj.	=	klaxonner/activer les bonus

Manette 1

Bouton 1	=	accélérer
Bouton 3	=	freiner
Bouton 2	=	klaxonner/activer les bonus
Gauche	=	aller sur la voie de gauche
Droite	=	aller sur la voie de droite

Manette 2

Bouton 1	=	accélérer
Bouton 3	=	freiner
Bouton 2	=	klaxonner/activer les bonus
Gauche	=	aller sur la voie de gauche
Droite	=	aller sur la voie de droite

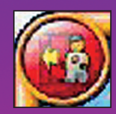
Souris

Bouton gauche	=	accélérer
Bouton du milieu	=	freiner
Bouton droit	=	klaxonner/activer les bonus
Déplacement à gauche	=	aller sur la voie de gauche
Déplacement à droite	=	aller sur la voie de droite

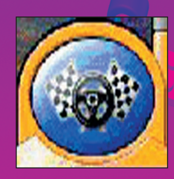


Navigation générale dans l'interface

La navigation dans l'interface est commandée par les boutons suivants:

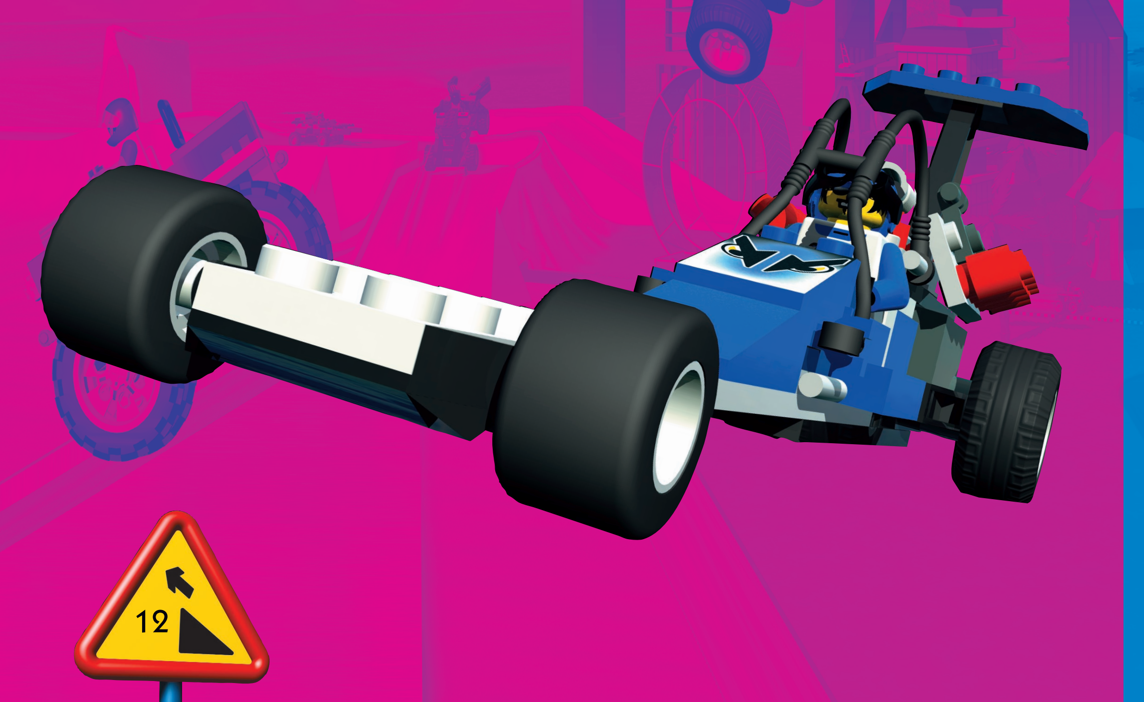


Revenir à l'écran précédent / ou revenir au menu approprié.



Mode Course/Circuit de test. Sur certains écrans, ce bouton sert à passer à l'écran suivant.

Pour le reste du jeu, la navigation se fait à partir des menus qui apparaissent à l'écran.



Mode Construction



Le mode Construction te permet de créer tes propres circuits en mode un joueur et en mode multijoueur. Les outils suivants te permettent de naviguer dans le mode Construction de LEGO Stunt Rally. Les boutons et les zones de cet écran sont tous liés à un discours d'aide spécifique.



Gomme : sert à supprimer des éléments. Pour activer la gomme, clique sur l'icône Gomme puis clique sur l'élément du circuit que tu souhaites supprimer.



Changer la vue de la carte.



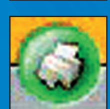
Activer/Désactiver le zoom.



Commencer une nouvelle carte



Charger/Enregistrer la configuration du circuit.



Fonction Imprimer le circuit.



Pour te déplacer sur la carte et avoir ainsi accès au monde entier, place ton curseur en bordure d'écran dans la direction désirée.

Taille du circuit

- La taille du circuit par défaut est de 16 x 16 pour un circuit un joueur.
- Sers-toi du bouton Commencer une nouvelle carte pour avoir le choix entre des cartes multijoueurs 8 x 8 et des cartes 16 x 16 un joueur.

Boutons de construction

Les boutons suivants te permettent de modifier les éléments du monde.

Sélectionner des éléments de décor.



Sélectionner des bâtiments. (Certains bâtiments produisent des bonus.)



Sélectionner des éléments de circuit.



Bouton Environnement (bouton Monde) pour modifier chacun des quatre environnements (la Ville, le Désert, la Jungle, la Glace).



Passer d'un éclairage de jour à un éclairage de nuit ou réciproquement.

Plateau d'éléments

- Sers-toi du bouton gauche de la souris pour amener les éléments du plateau dans ton monde. (Tu peux également ramasser des éléments qui ont déjà été placés sur la carte et les repositionner.)
- Sers-toi du bouton droit de la souris pour faire pivoter l'élément sélectionné avant de le placer. Il faut que tu assembles les éléments de manière cohérente car si ton circuit n'est pas fermé correctement, tu ne pourras pas l'utiliser dans les options de course en mode un joueur ou multijoueur. De toutes façons, le système d'aide t'avertit à chaque fois que tes éléments ne sont pas correctement assemblés.

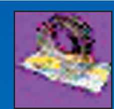
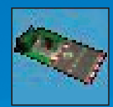
Mode Construction

Icônes de construction

Le mode Construction de LEGO Stunt Rally est commandé par les icônes que tu trouves dans le plateau d'éléments. A chaque bloc LEGO correspond une icône. En voici quelques exemples:

	Bouton de défilement: permet de faire défiler les différents éléments du plateau si ce dernier contient plus d'éléments que l'écran ne peut en afficher.
	Icône Virage de Ville 2 x 2. Ce n'est qu'un des nombreux éléments de circuit disponibles sur le plateau.
	Cet élément est un ventilateur. Quand tu roules dessus, ta voiture est envoyée dans les airs.
	Cet élément est un tremplin. Il envoie ta voiture virevolter en plein ciel.
	Cet élément s'appelle un nid de poule. Si tu t'arrêtes dessus, ta voiture tombe dans le piège.
	Cet élément est un piège latéral. Si tu roules lentement dessus, ta voiture est aspirée dans un piège latéral.



	Cet élément est un looping. Lorsque tu le traverses, tu fais un looping.
	Cet élément est un canon. Les voitures qui passent au travers se font propulser en plein ciel dans un nuage de fumée.
	Cet élément est un piège temporel. Ce piège est lié d'une minuterie. Il est tantôt actif, tantôt inactif. Veille à ne pas te trouver dedans au mauvais moment sinon ta voiture se fait écraser.
	Cet élément est un bâtiment Bonus. Intégré au circuit, il fournit aux voitures différents types de bonus. Il y a un grand nombre de bonus et de bâtiments à collectionner.
	Voici un exemple de bâtiments pouvant rendre ta carte plus attrayante.
	Voici un exemple des éléments de décor pouvant rendre ta carte plus sympa.

Aide à la construction

Pour aider le joueur, certains éléments de la carte prennent les couleurs suivantes:

- Le dernier élément du circuit devient vert, s'il a été correctement inséré.
- Les éléments mal placés deviennent rouges.

En mode Construction, le système d'aide te propose des conseils et des solutions pour tout problème d'ordre spécifique ou général.

Mode Construction

Charger et enregistrer des cartes

Enregistrer ton circuit

Pour enregistrer un circuit, clique sur le bouton Charger/Enregistrer puis choisis l'option Enregistrer dans le menu contextuel Charger/Enregistrer. Tu arrives à l'écran Enregistrer.



Nom et liste de circuit

Vue panoramique de la carte

Bouton Enregistrer

Boutons Disque dur et Disquette

Tu peux décider d'enregistrer ton circuit soit sur disque dur, soit sur disquette en te servant, selon ton choix, du bouton Disque dur ou du bouton Disquette. Si tu choisis d'enregistrer un circuit sur disquette, assure-toi que la disquette insérée dans le lecteur n'est ni pleine, ni protégée en écriture.

Pour enregistrer un circuit, tu peux soit créer directement un nom dans la boîte de nom de circuit, soit cliquer sur un des noms déjà existants et enregistrer ton circuit sous ce nom. Pour voir tous les circuits disponibles, sers-toi des barres de défilement situées au-dessus et en dessous de la liste des circuits. Attention ! Si tu enregistres ton circuit sous le nom d'un ancien circuit, tu perds définitivement l'ancien circuit.



Mode Construction

Charger un circuit

Pour charger un circuit précédemment enregistré en mode Construction, clique sur le bouton Charger/Enregistrer puis sélectionne l'option Charger dans le menu contextuel Charger/Enregistrer. Cela te conduit à l'écran Charger.



Nom et liste de circuit

Vue panoramique de la carte

Bouton Enregistrer

Boutons Disque dur et Disquette

Tu peux charger un circuit à partir du disque dur (clique sur le bouton Disque dur) ou d'une disquette (clique sur le bouton Disquette). Si tu charges à partir d'une disquette, assure-toi que la disquette est correctement insérée dans le lecteur.
Pour voir toutes les cartes que tu peux charger, sers-toi des flèches situées au-dessus et en dessous de la liste des circuits. Clique sur le nom du circuit que tu veux charger, puis sur le bouton Charger et cette carte sera placée dans le mode Construction. Tu pourras alors modifier ou compléter ton circuit.

Tester les circuits



En mode Construction, le grand bouton bleu de course te permet de tester le circuit actuellement chargé. Tu peux même tester les circuits incomplets. Le test te sert à évaluer un nouveau circuit.



Ecran du championnat LEGO Stunt Rally

Cet écran te permet de naviguer dans l'univers du championnat LEGO Stunt Rally. Le championnat se compose de quatre environnements différents : la Ville, le Désert, la Jungle et la Glace. Chaque environnement se compose de cinq courses ; la dernière et cinquième course t'opposent à chaque fois au maître de l'environnement. Pour avancer dans le jeu, tu devras gagner chaque course. Mais ne t'inquiète pas ! Le système d'aide est toujours là pour te guider.

Choisis une course en cliquant sur un marqueur clignotant.



La prochaine course et toutes les courses précédentes peuvent être sélectionnées.

Important : les données de l'écran de campagne sont stockées dans le registre. Une nouvelle installation est nécessaire pour réinitialiser l'écran de campagne.

Trophées à gagner

Tout au long de LEGO Stunt Rally, il y a des trophées et des bonus à gagner. Au début, tu n'auras accès qu'à la Ville et au Désert ainsi qu'à un nombre limité de bâtiments et d'éléments de circuit. Donc, en mode Construction, tu ne pourras construire que des circuits dans la Ville ou dans le Désert, avec un nombre limité d'obstacles et de bâtiments Bonus. Pour débloquer les éléments indisponibles, tu dois remporter les courses du championnat mondial LEGO Stunt Rally. Pour obtenir de nouveaux éléments de cascade, tu devras gagner la course où ces éléments apparaissent pour la première fois. Pour accéder à la Jungle puis à la Glace, tu dois vaincre le Méchant de chaque environnement.
De manière générale, pour accéder à un nouvel environnement, tu dois à chaque fois aller jusqu'au bout de l'environnement dans lequel tu te trouves et vaincre le Méchant.

Ecran de sélection de la carte

Cet écran te permet de choisir le circuit sur lequel tu veux conduire, qu'il s'agisse d'une course un joueur ou multijoueur. Pour sélectionner un circuit, clique sur son nom. Pour t'aider à choisir, une vue panoramique du circuit apparaît à l'écran. Une fois que tu es satisfait de ton choix, clique sur le bouton de course : tu accèdes alors aux écrans de préparation de course.



Ecran de sélection de personnages



C'est l'écran à partir duquel tu choisis le personnage que tu veux incarner. Mis à part le bouton général de navigation, tu trouveras également le bouton de sélection de personnages.



Sers-toi du bouton-icône de chaque personnage pour changer le personnage du joueur sélectionné.



Atelier

Dans l'atelier, tu sélectionnes la voiture que tu veux conduire. Les voitures ont toutes des caractéristiques différentes. Par exemple, le Camion colossal est plutôt lent mais il a l'avantage de bien prendre les virages, alors que le dragster est très rapide mais plus difficile à manœuvrer.



Sélection des voitures

Tu peux modifier les caractéristiques de ta voiture à l'aide des boutons suivants.

 Type de carrosserie.

 Peinture.

 Sélection des pneus.



Pour consulter les indicateurs d'adhérence et de vitesse maximale, clique sur les boutons de sélection de voiture et de pneus. Tu as intérêt à surveiller de près les indicateurs car ils te montrent comment ta voiture réagit aux différents environnements. Par exemple, des pneus lisses te feront fréquemment glisser sur un circuit de glace alors que des pneus adhérents te permettront de tourner un peu plus facilement.

Voici les autres boutons de l'atelier :



Sélecteur de voiture aléatoire – L'ordinateur choisit la voiture, les pneus et la couleur à ta place.



Imprimer ta voiture



Ecran de préparation de course



Cet écran te permet de sélectionner ton adversaire. A l'aide des boutons suivants, tu peux changer les personnages et obtenir des informations sur eux:

Sélectionner les personnages qui vont participer à la course. (En mode Campagne, cela n'est pas possible car tous tes adversaires sont pré-déterminés.)



Clique sur un personnage pour obtenir des informations à son sujet.



Mode Course

Mode un joueur & mode Campagne

- Tu peux contrôler les voitures à l'aide du clavier pour aller en avant, en arrière, à gauche ou à droite. La direction de la voiture est contrôlée avant tout par l'ordinateur et tu choisis seulement la voie sur laquelle tu veux conduire. Tu peux également changer de voie en utilisant les axes droit et gauche d'autres dispositifs de commande (comme des joysticks). Tu accélères en appuyant sur le bouton 1 et tu freines en tirant la manette vers toi. Par défaut, les voitures répondent aux commandes suivantes :

1. La première voiture est contrôlée par les touches de direction du clavier.
2. Les deuxième, troisième et quatrième voitures sont contrôlées par l'ordinateur.

- Utilise la touche Retour ou le bouton 1 pour klaxonner ou te servir des bonus.
- Appuie sur Echap pour revenir au menu du jeu. Pendant une course, cette touche te permet de recommencer la course, de quitter la course et de revenir au menu approprié ou encore de revenir dans la course.
- A la fin de chaque course, le gagnant monte sur un podium d'honneur. Cette séquence est à chaque fois suivie d'une animation.
- En mode un joueur et en mode Campagne, toutes les courses se déroulent sur des cartes plus grandes de 16 x 16.

Multijoueur

En mode multijoueur, tu peux affronter quatre autres joueurs. Les commandes pour ce mode peuvent être configurées dans l'écran d'options. Chaque joueur choisit alors son personnage et sa voiture avant que la course ne commence. Les courses multijoueurs ne peuvent se dérouler que sur des circuits plus petits de 8 x 8. En mode multijoueur, il y a toujours quatre voitures qui s'affrontent. Ainsi, si vous êtes deux à jouer, les deux autres voitures seront commandées par l'ordinateur.



Bonus

Un grand nombre de bonus apparaissent dans le jeu. Les bonus fonctionnent de la manière suivante :

- Certains bâtiments attachés au circuit produisent des bonus.
- Pour gagner un bonus, tu dois lui rouler dessus.
- Les bonus sont actifs lorsque tu appuies sur la touche qui permet de les activer.

Les bonus suivants sont disponibles dans le jeu. Une fois que tu t'es emparé d'un bonus dans une course, tu peux le réutiliser en mode Construction et le placer sur tes propres cartes :

	Turbo-accélérateur	Une fois activé, il augmente considérablement la vitesse de ta voiture.
	Méga-contrôle	Ce bonus te permet de prendre les virages les plus serrés à grande vitesse.
	Auto-tamponneuse	Ce bonus produit un champ de force détruisant toute voiture qui lui rentre dedans.
	Rayon bloquant	Emet un rayon bloquant qui part de l'avant de ta voiture et paralyse pendant quelques secondes la voiture touchée.
	Bonus aléatoire	Ce bâtiment génère au hasard l'un des quatre bonus précédemment décrits.





Mode Course

Les quatre compte-gouttes différents te permettent de faire couler l'un des types de flaques suivantes. Si ta voiture roule dans ces flaques, voici ce qui se produit:

	Confiture	La voiture est immobilisée pendant quelques secondes. On trouve ces flaques dans la Ville.
	Caoutchouc	La voiture rebondit. Ce type de flaque est présent dans la Jungle.
	Produit chimique	D'étranges réactions chimiques se produisent. Par exemple, ta voiture peut devenir invisible. On trouve ces flaques dans la Glace.
	Pétrole	Le conducteur perd le contrôle de son véhicule et la voiture fait des tête-à-queue. On trouve cela dans le Désert.

Les camions déverseurs ajoutent une petite variante au thème des bonus... Dispose un bâtiment "camion" sur ton circuit. Un camion sort alors du bâtiment et parcourt le circuit. S'il est percuté par une voiture, il tombe et répand son contenu sur la route. Chaque voiture qui passe sur le contenu déversé réagit en fonction du type de flaque déversée.

Impression

Durant le jeu, tu pourras imprimer ton circuit, ta voiture, ton personnage etc. Pour que cette fonction s'exécute normalement, assure-toi que ton imprimante par défaut est bien l'imprimante Windows sur LPT 1. LEGO Stunt Rally ne peut imprimer qu'à partir de l'imprimante par défaut.

Les personnages et leurs voitures



Monsieur X, champion et propriétaire du monde LEGO Stunt Rally ne tient pas à révéler son identité. En effet, il risquerait alors de se faire kidnapper par ses redoutables ennemis.



Monsieur X pilote l'incroyable "Voiture X" qui file à la vitesse de l'éclair. C'est vraiment le bolide le plus puissant de LEGO Stunt Rally.

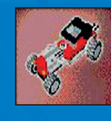
Les Méchants

Chaque méchant est le champion de l'un des environnements/thèmes de Stunt Island. Tu affrontes chacun d'entre eux sur le circuit final de chaque environnement. Avant de pouvoir être l'adversaire de Monsieur X lors de la course finale, tu devras tous les vaincre.

Baron Flambo



Le Baron Flambo est sans doute le plus redoutable de tes adversaires et s'attaquera à tous ceux qui osent s'aventurer sur son territoire, le Désert.
Le Baron Flambo était le meilleur conducteur (mais aussi le pire tricheur !) de la planète avant que Monsieur X n'arrive.
Le Baron n'a jamais pu admettre que Monsieur X soit meilleur que lui. Il ne rêve que d'une chose : le faire échouer. Et tous les moyens sont bons ! Une fois qu'il aura vaincu Monsieur X, il a prévu de le démasquer et de le bannir à tout jamais de LEGO Stunt Rally.



La "Baron Flambo" est aux commandes de sa "voiture gonflée", engin très rapide mais difficile à maîtriser.



Glacia



Glacia vit à Polaria. Elle est actuellement championne de courses de voitures sur glace.
Connue pour avoir un cœur de glace, Glacia est prête à tout pour gagner une course. Elle parvient hélas souvent à ses fins ! Mis à part ses deux activités favorites, c'est-à-dire se goinfrer de crème glacée et conduire à tout berzingue, Glacia adore le ski, le patin à glace, le toboggan. Elle prend un malin plaisir à gaver les petits animaux de boissons gazeuses, rien que pour les entendre faire des rototos…



Glacia conduit le "Monstre des Glaces" un Camion colossal super-puissant, toutefois plus rapide que le Camion colossal de base.

Piton



Piton est un ancien soldat. A vrai dire, "soldat" est un bien grand mot car il n'est resté dans l'armée que quelques semaines, avant de se faire renvoyer pour indiscipline notoire : alors qu'il n'était que simple soldat, Piton ne pouvait pas comprendre pourquoi tout le monde refusait de lui obéir…
Piton s'est retranché dans la Jungle pour vivre entouré de serpents et de lézards. Ces pauvres créatures sont ses seuls amis mais je peux t'assurer que ce sont également de délicieux amuse-gueules !
Piton cherche à s'assurer le contrôle de LEGO Stunt Rally pour diriger tout le monde d'une main de fer.



Piton conduit la Jeep. Cette voiture, dont la vitesse est moyenne, se dirige facilement.



Les personnages et leurs voitures



Radium habite la Ville. A l'origine, il était scientifique et servait le gang des Voleurs de pierres. Il s'appelait alors "Ray Dium". Mais il a été pris en flagrant délit lors de ses expériences polluantes très politiquement incorrectes. Il porte en permanence une combinaison protectrice pour dit-il, "contenir sa propre radioactivité".
En fait, beaucoup pensent que cette combinaison sert plutôt à impressionner ses adversaires et à grossir sa voix.



Radium conduit un gros camion à 6 roues, le "Rad Truck". Il le conduit parce qu'il est plus gros que n'importe quelle autre voiture. En plus, il est rapide et prend relativement bien les virages.

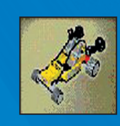
Les Héros

Le joueur peut décider de représenter l'un des personnages suivants. Tous les personnages constituent un groupe d'amis bien soudés. Ils sont tous élèves de Monsieur X sur Stunt Island. Monsieur X les a pris sous son aile. Il espère que l'un d'entre eux, à force de pratique et d'entraînement, deviendra un jour assez bon pour remporter le Championnat du monde et prendre sa relève à la tête de Stunt Island. Le joueur peut choisir n'importe quelle voiture mais sache qu'une voiture particulière est attribuée par défaut à chaque héros.

Chip



Chip est un affreux jojo. Il aime plaisanter et faire l'imbécile. Et c'est bien dommage car il gagnerait à coup sûr s'il était un peu plus attentif à ce qu'il faisait…



La voiture préférée de Chip est le "Kart Fusée", une petite voiture rapide qu'il manie avec beaucoup de malice.

Barney

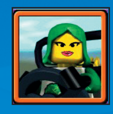


Barney est vraiment très intelligent, tellement intelligent qu'il a quitté l'école à cinq ans pour "une activité plus stimulante" !

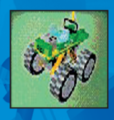


La voiture préférée de Barney est le "Dragster", l'un des bolides les plus rapides et difficiles à manœuvrer de LEGO Stunt Rally.

Lucie Vernie



Lucie Vernie est très fair-play. Elle ne triche jamais. De toutes façons, elle est tellement douée qu'elle n'en a même pas besoin !



Sa voiture de prédilection est le "Monstre boueux", une voiture certes un peu lente mais qui prend très bien les virages.

Tourne Elvis



Tourne Elvis, est vraiment mastoc ! Mais derrière son côté "gros dur" se cache un grand sentimental.



La voiture favorite de Tourne Elvis est le "Bolide boosté", une voiture dont la vitesse et la manœuvrabilité sont moyennes.



Les personnages et leurs voitures

Autres participants

Ces coureurs constituent l'essentiel de tes adversaires. Ils espèrent tous devenir champions mais, entre nous, ils ne font pas vraiment le poids !

Sid Vacant



Sid Vacant, c'est un punk à l'esprit très rebelle qui adore conduire dangereusement… A toi de voir ce que tu peux faire pour t'en défaire !



Sid conduit l'"Eliminateur V8", une voiture rapide mais difficile à contrôler.

Bob Rapido



Bob Rapido, coureur 100% américain. Il s'est construit une réputation de cascadeur. En vérité, je t'avouerais que sa réputation vient plutôt de son incapacité notoire à trouver la pédale de frein !



Bob est aux commandes de la "Flèche F1", une voiture rapide qui ne se conduit pas si mal.



Les personnages et leurs voitures

Sandy Surf



Sandy Surf est une baba-cool qui passe le plus clair de son temps à la plage. Elle a une conception très décontractée de la conduite et de la vie en général.



Sandy dirige le "Buggy des plages", voiture dont la vitesse et la direction n'ont rien d'exceptionnel.

Mega Bobo



Mega Bobo est un robot "un peu marteau du ciboulot" qui cherche en vain à devenir humain. Mega Bobo a construit lui-même sa propre voiture, le "Buggy lunaire". Il espère gagner des courses et donc de l'argent pour financer l'opération qui le transformera en humain.



Le "Buggy lunaire" bénéficie d'une rapidité et d'une stabilité moyenne.



Crédits

Equipe de développement Intelligent Games.

Conception originale du jeu:
Dee Jarvis, Kees Gajentaan, Simon Evers

Conception additionnelle:
Daniel Bailie

Chef de projet:
Neil Jones-Cubley

Chef d'équipe:
Daniel Bailie

Responsable programmation:
Daniel Neil

Programmeurs:
Sunlich Chudasama , Duncan Denning, Daniel Wheeler, Bruce Heather

Programmeurs additionnels:
Simon Evers

Responsable graphismes:
Kees Gajentaan

Infographistes:
Jennifer Allen, Alex Cave, Dugan Jackson

Infographistes additionnels:
Leigh Christian, Dee Jarvis

Son :
Audio Interactive

Testing pour Intelligent Games.

Technicien de production:
Richard Quin

Testing:
James Deane

Testing additionnel:
Ryan Kalis, Steve Hawkes, Paul Nesbit, Ryan Green, Daniel Rogers

Róisín Gillespi, Poppy Shrapnell, Zak Shrapnell

Conception des niveaux:
Ryan Kalis

Chef de production:
James Muggeridge

Graphismes supplémentaires et scènes cinématiques
Pour Graphic State
Graphismes 3D
Charlie Harbour
Textures
Richard Whittall

Pour Lego Media International
Martin Lanzinger, Jason Povlotsky

LEGO Media International
Mark Livingstone
Worldwide Managing Director

Développement
Chris Nicholls – Responsable développement
David Williams - Producteur

Testing & assurance qualité
Kevin Turner – Direction de l'assurance qualité
Gary Simmons - Responsable groupe assurance qualité
Alex Munday – Testeur
Sophie Blakemore - Testeur
David Lane - Testeur
Mohammed Ajaib – Testeur
Matthew Marriner – Testeur
Andrew Donnely -Responsable technique

Localisation
Isabelle Martin – Responsable localisation
Michelle Richmond – Coordination de la localisation

Logistique
Nic Ashford – Directeur logistique
Robert Boyle – Supervision logistique

Marketing international
Petra Bedford – Directeur de la marque
Helen Nicholas – Chef de produit

Ventes internationales
Leah Kalboussi – Directeur des ventes

Remerciements
Nous remercions tout particulièrement les enfants qui ont apporté leur très précieuse collaboration à tous les stades de développement de ce titre.



Service consommateurs

Service consommateurs: 01 55 6951 75 (France)
02 711 9711 (Belgique)
01 800 9391 (Suisse)

Heures d'ouverture: de 9 heures à 18 heures (du lundi au vendredi)

E-mail: legomediaeuro@aqinc.com

Si tu nous téléphones, tu dois te trouver devant ton ordinateur, si possible. Tu dois nous donner un maximum d'informations. Note précisément les références de ton matériel:

- Vitesse et constructeur du processeur
- Modèle et constructeur des cartes son et vidéo
- Modèle et constructeur des lecteurs de CD-ROM et DVD
- La RAM
- Autres matériels et périphériques
- Informations sur les erreurs

Note – Si tu n'arrives pas à obtenir les informations voulues sur le système, consulte ton revendeur.





Satisfait ou remboursé

Garantie de remboursement intégral sous les 30 jours suivant l'achat.
Si vous n'êtes pas totalement satisfait de ce produit LEGO Media, vous pouvez le retourner à LEGO Media sous les 30 jours suivant l'achat pour un remboursement intégral et immédiat. Le produit doit être complet (il doit comporter tous les éléments se trouvant dans la boîte au moment de l'achat), non endommagé et accompagné de la facture originale. Ceci est un droit supplémentaire qui n'affecte en rien vos droits statutaires en tant que consommateur.

Veuillez contacter notre support technique ("Helpdesk") pour de plus amples informations.

Avertissement sur L'epilepsie

Veuillez lire cet avertissement avant toute utilisation d'un jeu vidéo.

Certaines personnes sont susceptibles d'avoir des crises d'épilepsie ou des pertes de conscience lorsqu'elles sont exposées à des lumières clignotantes ou à certains stress normaux du quotidien. Ces personnes peuvent avoir une crise d'épilepsie en regardant la télévision ou en jouant à certains jeux vidéo. Ces crises peuvent se produire même si ces personnes n'ont jamais eu de problème de santé ni aucun symptôme épileptique.

Si un membre de votre famille ou vous-même avez déjà eu des symptômes de l'épilepsie (crise ou perte de conscience) après avoir été exposé à des sources lumineuses clignotantes, consultez votre médecin avant de jouer à un jeu vidéo.

Les parents doivent surveiller de près leurs enfants lorsqu'ils jouent à des jeux vidéo. Si votre enfant montre les symptômes suivants : vertiges, troubles de la vue, tremblements de la paupière ou des muscles, perte de conscience, perte d'équilibre, mouvement involontaires ou convulsions, l'enfant doit immédiatement cesser de jouer et consulter son médecin.

VEUILLEZ PRENDRE LES PRECAUTIONS SUIVANTES LORSQUE VOUS JOUEZ A UN JEU VIDEO
Ne vous asseyez pas trop près de votre écran de télévision. Le câble doit être complètement tendu devant vous.
Il est préférable de jouer sur de petits écrans. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou si vous n'avez pas beaucoup dormi. La pièce dans laquelle vous jouez doit être bien éclairée. Reposez-vous dix à quinze minutes toutes les heures lorsque vous jouez à un jeu vidéo.